RETROGEEK MAG

Du retro, du Geek, du bonheur...

RETROPEDIA

Spécial Shoot them up

L'art to play, on y était !

L'arrivée du piratage console en France. (2nde partie)

LES TESTS DU MOIS :

NUMÉRO 5*
Avril 2012
RETROUVEZ-NOUS SUR :
www.retro-geek.com

Another World : (SNES)

Flashback : (SNES)

Toy Commander : (DC)

3
スタンフェスト
stunfest
8 th battles of roazhon
FESTIVAL JEU VIDÉO
Arcades - Concerts - Conférences
13 • 14 • 15 avril à RENNES
RENNES Campus Beaulieu
infos - réservations : www.stunfest.fr
CAPCOM
RENNES

SOMMAIRE

4 ZE KILLER

.....Le dernier billet d'humeur du Killler

6 Zoom sur

.....L'Art To Play : Pour le meilleur et pour le pire.

14 Dossier

L'arrivée du piratage console en France (dernière partie)

18 Rétropédia

.....Ce mois ci c'est Shoot them up

21 Tests

..... Another World (SNES)

.....Alone in the dark (PC)

.....Flashback (SNES)

.....Et aussi Toy Commander, Shaqfu et Captain Blood.

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : **retrogeektv@yahoo.fr**

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

EDITO

Envers et contre tout et après de nombreux coups du destin (on appelle ça un combo par chez nous) le numéro 5 du RGMag est enfin là (et ça c'est un Combo-Breaker !!).
Dans ce numéro la France est à l'honneur, même si nos studios sont assez discrets aujourd'hui face aux rouleaux compresseurs anglo-saxons et nippons, il fut une époque où le développement français était source d'inventivité et à la pointe des innovations.
Mr H nous donnera la primeur de ses impressions lors de sa visite à l'Art to Play. Nous nous pencherons également sur la fin du dossier sur le piratage en France. Vous retrouverez la Retropédia qui se la joue « spéciale sauvetage de l'humanité », ça va blaster ! J'espère que vous apprécierez ce numéro car comme je le disais plus haut son accouchement fut difficile, les rédacteurs en herbe que nous sommes ont parfois failli baisser les bras et c'est sans doute Mr H, pilier indestructible de RGMag, qui en porte encore les profonds stigmates. Heureusement des jours de repos bien mérité vont le remettre d'attaque pour de nouvelles aventures geekesques…

Osvald

RETROGEEK Remercie : Jegolan, Perfect-Néo....

Ont participé à ce numéro : Mr. H, Elpianisterio, Miss D, ZeKiller, Osvald, Cuthalion DK, Enkidou...

ZE KILLER PREND SA RETRAITE

ZE KILLER. toujours dans les bastons ! Plus c'est sanglant ! Plus c'est bandant !

Nous commençons donc avec une chronique un peu spéciale de Ze pour ce numéro 5 du RG mag. C'est après de bons et loyaux services que Ze Killer retourne jouer de sa tronçonneuse sur les arbres Canadiens, une retraite qui semble lui faire le plus grand bien. Plutôt que de savoir qui se cachait/ent sous le masque de notre cher über-sniper, je préfère revenir sur ce qu'il représentait...

En effet ZE n'était pas juste un symbole pour tous ceux qui refusaient les conventions sociales ou le graissage de pattes des éditeurs histoire d'aller se balader dans des hôtels de luxe afin de tester la prochaine merde de je ne sais quel éditeur feignant de sortir un titre potable.

Pourquoi s'emmerder à sortir un soft de bonne facture ma bonne dame ? Autant payer à coup de salons et d'hôtels le pauvre pigiste/journaliste en manque de rêves !

Dans le monde pas franchement reluisant du jeu vidéo il y avait l'image de ZE qui sommeillait en chacun de nous, ZE était l'emblème de la liberté d'expression dans la presse, le tout, avancé avec un humour des plus ravageur et sarcastique. C'est ainsi que les pires licences ou les Hits d'éditeurs, qui en avaient vraiment rien à foutre de leurs joueurs, se retrouvaient pulvérisés à coup de napalm ou de lance-roquette. ZE KILLER est cet affreux personnage pour les compagnies avides de biftons verts ou cette légende pour les joueurs et journalistes qui espéraient peut-être encore trouver la vérité à travers des mensuels payants.

Pourquoi Ze a-t-il disparu si brusquement de la circulation ? Il y a eu de nombreuses légendes urbaines suite à cette disparition, il y a peut-être du vrai dans chacune d'elles mais comme nous le savons si bien, la vérité dérange. Surtout lorsqu'elle dénonce les comportements les plus bas et viles des industries et par la même occasion les empêche de faire les poches de nombreux consommateurs. N'espérez donc pas retrouver un tel personnage de nos jours, la presse payante est bien trop planquée derrière ses annonces de pub et par la peur d'être black listée !

Je ne parle même pas des intérêts que certains ont (qui a parlé des éditions Pix) à trouver un arrangement pour fournir un connecteur pin Nes avec leur canard. Ils doivent en échange interviewer le pire tocard (à savoir Mike d'Atlas Merde Shop), pardon, vendeur du net affilié aux pires escrocs du retrogamming français j'ai nommé : connard to the past et ses potes frustrés de jeux vierges et pures.

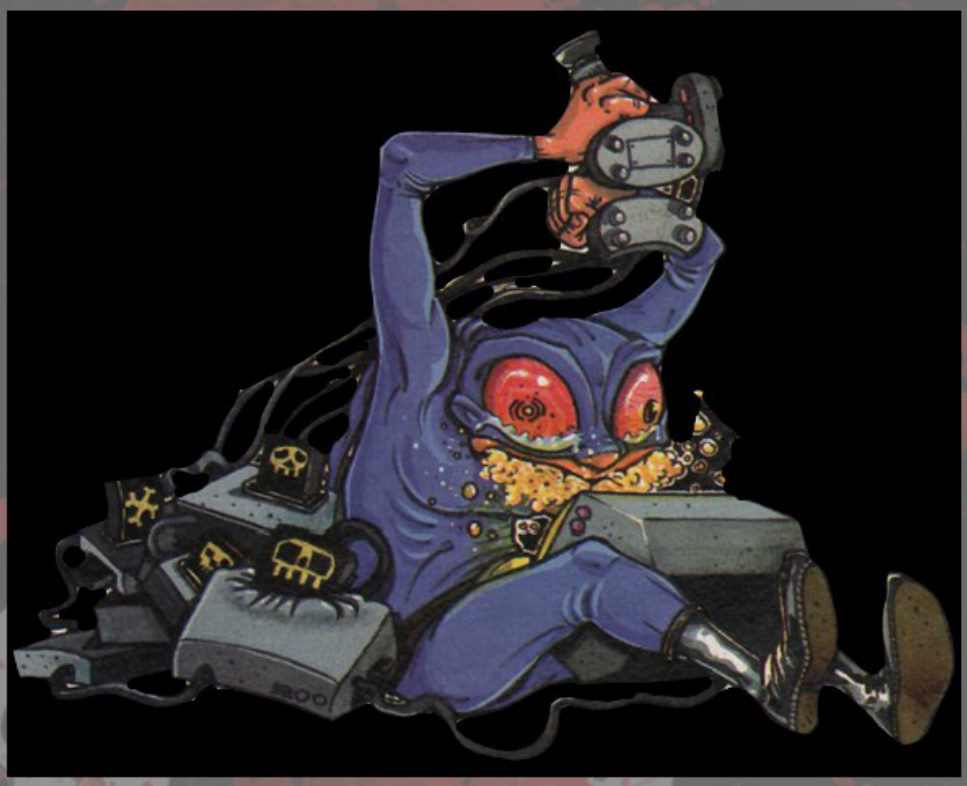
Quand passion rîme avec pognon c'est toujours les mêmes que l'on retrouve sur le front.

Oui, je suis violente ET poète, surtout sur les sujets qui me tiennent à coeur...

> " j'ai pondu deux gosses sans m'en rendre compte"
>
> ZE KILLER *à propos des anti-mascottes de Mega Force et Super Power !*

"Sega US joue les divas. Vous savez que la boule de piquants a décidé de cracher dans la soupe du CES de Juin, et a préféré présenter sa nouvelle (?) gamme en solo, au paradis Ricain de notre ami aux grandes oreilles. Ca fait péteux, mais c'est leurs droits. Ben, je vais vous apprendre la meilleurs : y seront conviés leurs clients chéris (grossistes, revendeurs) et... 10 journalistes yankees pur sucre (kicéki tient la plume, les gars, c'est rond et ça pique, pas vrai ?), pas un de plus ! Une première dans le métier. Coup de bigo à Séga France : "Sega, ignorer l'Eurpoe ? Loin s'en faut, cher monsieur, nous nous glorifions, à l'inverse, d'avoir conquis la première place sur le marché européen : il s'agit pour nous d'un marché plus important que jamais. Du reste, sachez que nous organiserons incessamment sous peu, à Euro Disney, une édition spéciale..." Ah oui ? Si elle a vraiment lieu, cette édition, je me dévore un testicule (le droit, cette fois-ci)... Colle à nos amis yankees : l'Europe, ça se trouve ou, sur la carte ?"

ZE KILER, CONSOLES+ Juin 94, N°33



NOM : KILLER

PRENOM : ZE

AGE : INCONNU

PROFESSION : LEGENDE DE LA PRESSE ECRITE

Ce n'est pas les pires daubes sorties sur consoles qui auront raisons de notre tronçonneur mais bel et bien les pressions des éditeurs. Vous parliez de libertés d'expressions ?

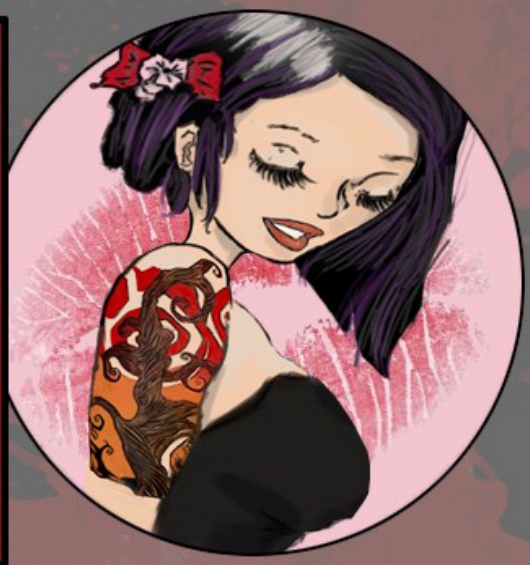
Toujours est-il que Ze a été, est et restera un héros qui sera à jamais encré dans le monde de la presse écrite comme étant celui qui voulait bousculer l'ordre établi. On peut facilement croire à la réussite de sa mission étant donné que sa popularité grandissante lui a valu sa tombe et deux enfants illégitimes chez la concurrence.

NOM : D

PRENOM : MISS

AGE : INCONNU

PROFESSION : EMASCULATRICE



Ne pensez pas, qu'il n'existera plus une rubrique ou les instincts les plus bas et humiliants d'éditeurs, d'activistes du monde retro ou de salon ne seront pas déballés publiquement, je veillerai personnellement à faire le sale boulot.

Miss D

Art to Play

2.3.4.DÉCEMBRE 2011 ON Y ETAIT !

PARC DES EXPOSITIONS DE LA BEAUJOIRE-NANTES

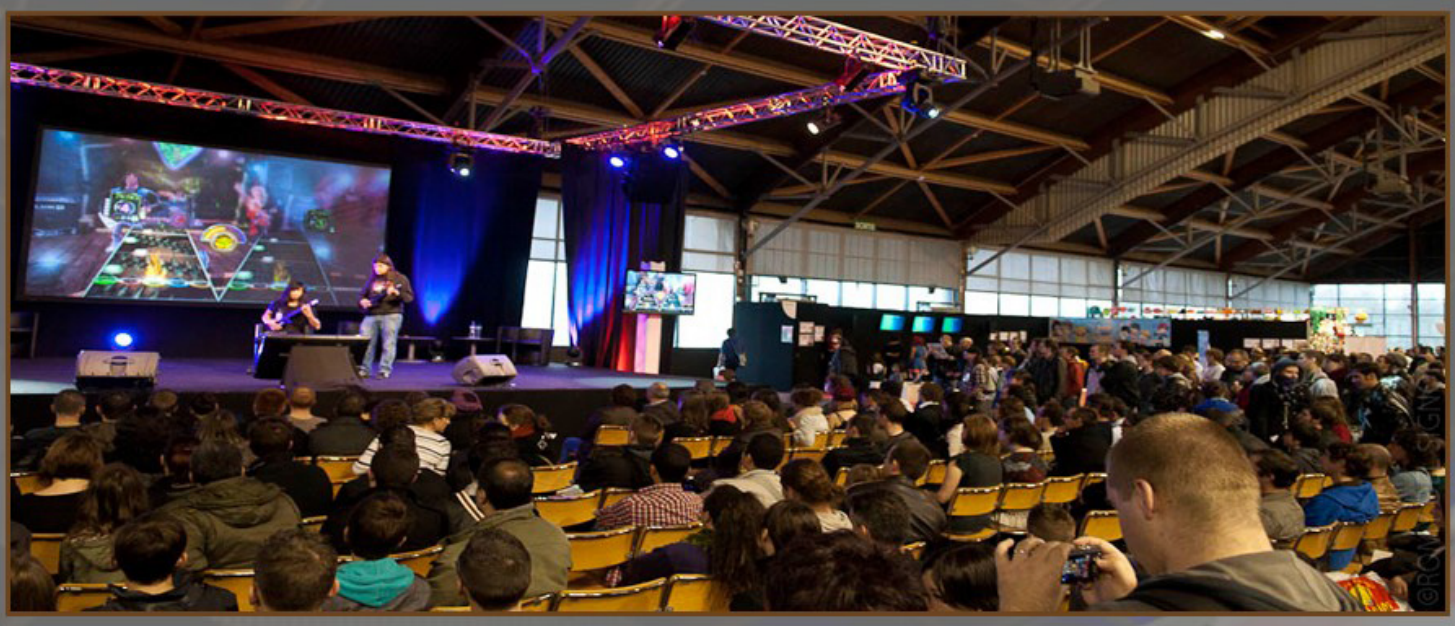
C'est par un dimanche de pluie et une circulation plus que discutable que j'allais à l'Art to Play avec la jeune Photographe Nantaise Romy Del Signore, qui a fait ses 1ères armes en shootant des concerts aux 4 coins de l'Europe.

Avant de commencer, nous allons revenir sur le principe de ce salon qui tentait de regrouper sous le même toit le jeu et le divertissement ! C'est plutôt large si l'on suit le sens même de ce terme, mais passons, et voyons de quoi il en retourne.

Cet événement proposait donc trois pôles, à savoir : la japanimation, le multimédia et pour finir, les jeux de société en tout genre. En gros, le salon souhaitait offrir un panel assez étoffé de découvertes pour les différents visiteurs. Nous allons donc découvrir ensemble si ce pari a été tenu !

Le 1er constat lorsque l'on arrive, c'est que le salon semble assez énorme, des stands en pagaille, des allées titanesques et pour une 1ère édition, on se dit que les gars avaient les moyens. Il nous aura falllu plusieurs passages pour tout voir, car ce n'était pas avec un seul coup d'œil que nous aurions pu tout découvrir, vous l'avez donc compris : ce salon semble avoir tout d'un grand. Scènes avec écrans géants, des «villages » pour chaque pôle, une salle de projection, concerts et concours en pagaille, tout a l'air parfait encore une fois, mais là où nous déchantons, c'est lorsque nous nous penchons un peu plus sur chaque stand.

Bulle Japon aura proposé plusieurs activitées dont l'habituel Karaoke qui satisfait aussi bien petits et grands.



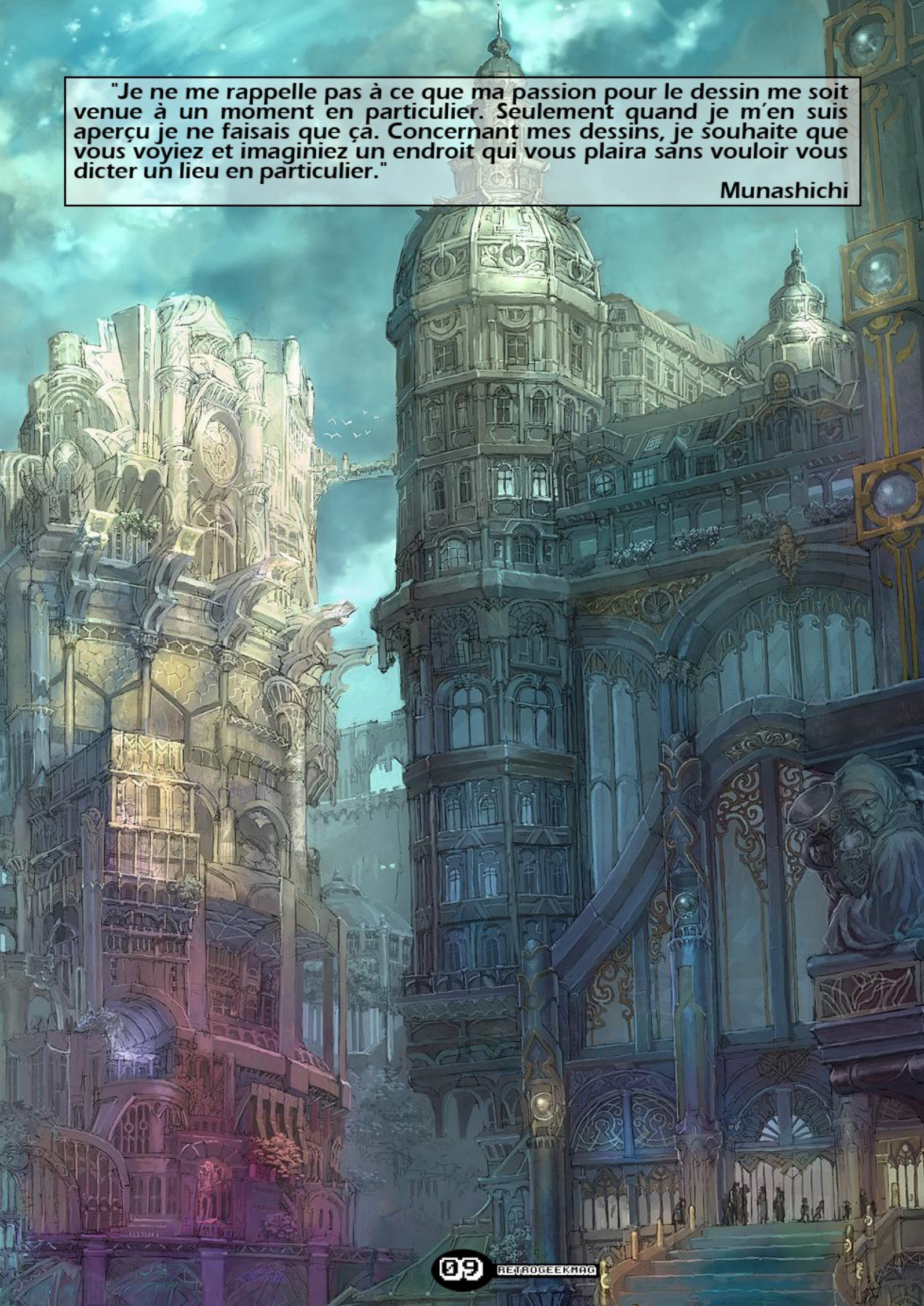
En effet, même si le salon en jette vraiment visuellement et propose beaucoup de choses, la plupart étaient vides par leur contenu, le salon y aurait nettement plus gagné en ayant revu à la baisse le nombre de pôles et en en gardant 2 au lieu des 3 proposés et ainsi étoffer les deux restants. Il y avait aussi un très gros problème d'organisation, des artistes ayant fait le déplacement se sont retrouvés à des extrémités sans contact direct avec la foule et ont passé tout le salon à crayonner , s'ils n'étaient pas déjà partis, en attendant que des visiteurs daignent se déplacer jusqu'aux extrémités quasiment invisibles.

Le retro Gaming selon l'Art to Play !

Je dois avouer que j'ai été à de nombreux salons, des très grands comme des très petits, mais vu la taille de celui-ci, on peut facilement crier au scandale. Neuf télévisions, pour 9 consoles, pour 9 jeux ??!!!! Sur tout le salon, seulement 9 softs ont tourné sur l'ensemble des consoles à savoir : Alpha Mission II sur AES, Sonic 2 sur MD, Street Fighter Collection sur PS1 (jouable à un), le Mario Kart 64 de la N64, Golden Axe sur Master System, Super Smash Bros Melee sur Gamecube, Dunk Hunt sur NES, Mortal Kombat sur Super Nintendo et pour finir SoulCalibur sur Dreamcast. Je veux bien croire que l'espace Rétro ne devait pas être la préoccupation principale, mais tout de même, il fallait un minimum syndical et au moins disposer de deux manettes pour des jeux de Versus Fight !

Le current Gen était aussi de la partie : c'est avec des machines dignes de la Nasa où tournaient principalement Skyrim et Battlefield 3, le Stand de la 360 jouait la prudence en proposant son habituelle Kinect, Motor Forza ainsi que le dernier Call of.

De nombreux artistes avaient également fait le déplacement, avec Tenya Yabuno d'Inazuma Eleven Manga ou encore Munashichi : "the Art Of Japanese Illustration", qui est la première galerie entièrement dédiée à l'illustration artistique d'influence Japonaise.



"Je ne me rappelle pas à ce que ma passion pour le dessin me soit venue à un moment en particulier. Seulement quand je m'en suis aperçu je ne faisais que ça. Concernant mes dessins, je souhaite que vous voyiez et imaginiez un endroit qui vous plaira sans vouloir vous dicter un lieu en particulier."

Munashichi

L'attraction principale niveau jeux vidéo était bien sûr le tournoi de League Of Legend, ainsi que le concours de SSF4 où les joueurs devaient affronter la très charmante Kayane (championne du monde 2010 du tournoi féminin de SSF4). Le gagnant du concours de Street pouvait repartir avec un écran plat, je peux vous dire que ce dernier est resté sur place tant le niveau de Kayane est élevé !

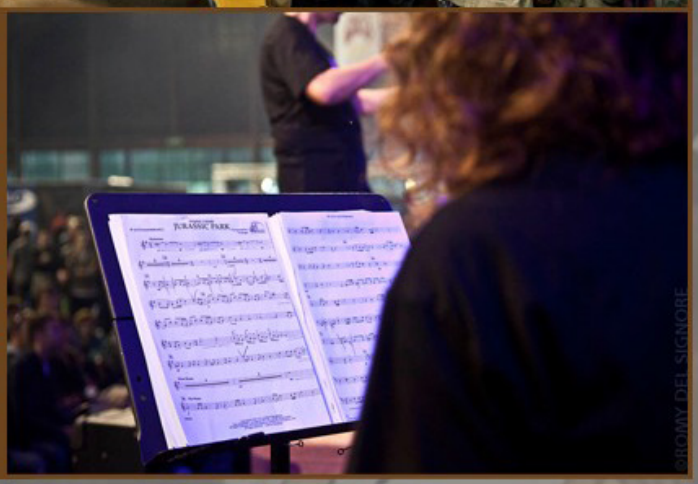
En ce qui concerne le tournoi de LOL, les qualifications avaient eu lieu en ligne en novembre, les vainqueurs se retrouvaient ensuite sur le salon nantais pour disputer la 1ère place et ainsi remporter le cash prize de 2500 euros. C'est l'équipe Sypher qui rafle la mise face aux *LDLC* qui devront se contenter des 1250 euros de la seconde place.

Kayane Top player (au féminin) peut être considérée comme l'une des meilleures, si ce n'est déjà le cas, joueuses sur la scène mondiale du versus fight ! Parmi les nombreuses récompenses qu'elle a engrangé au fil des années, c'est certainement sa victoire au championnat féminin de l'Evolution 2010 qui va lui ouvrir encore une fois de nouvelles portes dans le monde du jeu de combat !

Tenez-vous informez et retrouvez toute l'actualité de Kayane sur : kayane.fr

Vous souhaitiez craquer la moitié de votre revenu ? Vous n'êtes pas intéressé à scruter le net pour acheter des goodies à faible prix ? Alors vous êtes bien tombé, ici ça raque dur soit la boutique, mais comme il y a des clients prêts acheter...
Il faut tout de même remarquer que la mise en place était agréable à l'œil et avait de la gueule !

L'Ecole de Musique de Saint Renan (29) a offert aux visiteurs, pendant une heure, une sélection de morceaux issus de génériques de films ou de thèmes de jeux vidéo !



Il y avait aussi du skill pour jouer avec une fausse guitare !

Vous l'avez donc compris, nous n'avons pas été conquis par l'Art to Play, il faut savoir aussi que les 1er jours étaient une catastrophe en terme d'affluence.
Ceci est sûrement dû aux travaux de Nantes métropole sur la ligne de tramway menant au parc des expositions. Il fallait pour le public empruntant les transports en commun à peu près 45 minutes et un changement avec un bus relais pour venir sur ce salon.
Bien évidemment l'attente entre chaque navette le dimanche était plutôt longue.
Même s'il ressort de très bonnes idées, l'Art to Play à voulu voir trop grand et n'a pas cherché à enrichir sont contenu, ce qui est fort dommage.
De plus, il était clair que la part belle était faite aux stands des principaux sponsors plutôt qu'à la découverte de nouveaux artistes ou loisirs. L'organisation était des plus débutantes, du retard à chaque concours ou animation, et je ne parle pas du mécontentement de nombreux exposants mais c'est une autre histoire.

Malgré toutes ces erreurs de parcours, des moyens on été employés pour offrir quelque chose à la ville de Nantes, tout n'était pas réussi, mais tout n'est pas perdu non plus.
Il suffit de penser que pour la seconde édition, l'Art to Play corrigera ces erreurs et arrivera à imposer son salon comme l'un des pionniers de la culture japonaise.

De nombreux concours et activités furent proposés lors de cet événement, du cosplay avec quelques charmantes demoiselles, du Karaoké, de l'initiation à de nombreux jeux de cartes ou de société etc. Il y avait de quoi faire et surtout découvrir de nouvelles choses.

WE OWN THE STREETS THIS SUMMER.

GENESIS

CAPCOM

SUPER NINTENDO

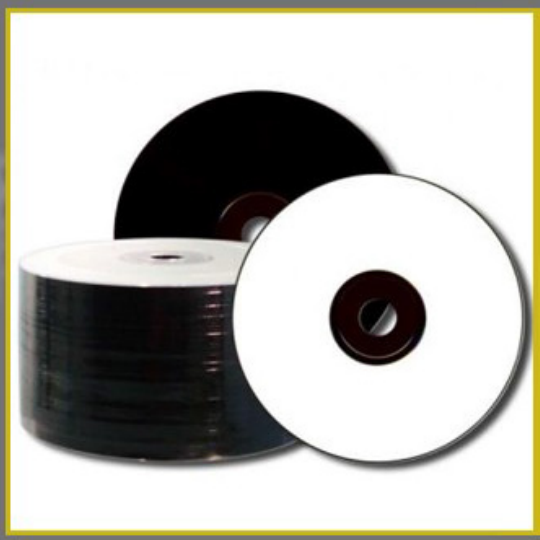
© 1994 CAPCOM. Super Street Fighter II is a trademark of CAPCOM. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM, Co., Ltd. Super Nintendo, Nintendo and the Nintendo Entertainment System are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega and Genesis are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

DOSSIER : LE PIRATAGE CONSOLE (2nd partie)

Voici donc la seconde partie qui va conclure l'arrivée du piratage dans le jeux vidéo en France. Dans notre première partie nous avions évoqué de quelle manière la Team Paradox avait créé un marché parallèle de vente de disquette contenant des jeux Super Nintendo.

Alors qu'à cette époque le piratage était plutôt exploité par des marginaux cherchant à faire du profit, nous allons maintenant voir comment ce marché de niche à pris une ampleur considérable avec l'arrivée du support CD. Si autre fois la copie de jeux pirates circulaient derrière les comptoirs de magasin spécialisé comment ces derniers ont-ils pût arriver chez n'importe qui et pourquoi ?
La réponse est simple et va être dévelopée en quelques points. En 1er lieu l'arrivée du support CD et celle de la Playstation qui, malgré une évolution majeur dans l'industrie du jeu vidéo, y ajouta également son plus gros point faible celle du piratage de masse. En effet malgré les qualités indéniables du CD-Rom, celui-ci pouvait néanmoins être dupliqué avec une facilitée déconcertante (c'est la raison pour laquelle Nintendo tarda à utiliser ce support et ne l'utilisa qu'avec un tout nouveau format propriétaire sur la Game Cube) et c'est naturellement ce choix de support qui amènera une nouvelle vague de pirate ! Ceci, couplé à une baisse des prix et à l'accessibilité de matériels informatiques, a eut comme conséquence : la reproduction frauduleuse à la maison. Ne parlons pas de l'implication de certaines entreprises qui, sous couvert de la copie sauvegarde de logiciel, vous gravait ce que vous souhaitiez moyennant paiement. Les grandes surfaces disposent également de leur part de responsabilité en proposant graveurs et autre Cd vierges juste en face des rayons Sony ou Sega. Sans parler de l'argumentaire, plus que discutable, de certainss vendeurs face à leurs clients, qui pouvaient aller jusqu'à expliquer que tel ou tel matériel pourrait copier plus rapidement les titres qu'ils souhaitaient acheter.

La team Echelon est connu pour avoir sevi dans les années 2000. Durant quasiment 2 ans cette équipe à fourni presque 200 jeux pirates auto-bootables pour la Dreamcast. Par la suite ces gars là passeront sur PS2 et fourniront des centaines de titre. A partir de l'année 2006, le groupe fera parti des plus recherchés par le FBI. Ces derniers lanceront l'opération Fastlink qui avait pour but de contrer les agissements des différentes équipes qu'ils avaient dans leur colimateur. Il existait également un groupe appelé Kalisto qui sevisait avant eux sur Dreamcast. Il s'agissait en faite des mêmes membres qu'Echelon. Il aura fallu attendre la release de Dragon Quest VIII en 2005 pour l'apprendre.



Le Black Disc made in Sony !
La console de Sony, la Playstation, fut celle qui permit le piratage de masse dans le jeu vidéo, et ce malgré une couleur de CD particulière (noire) dite inviolable et uniquement reconnue par la console avec des secteurs vides de données ajoutées lors du gravage du jeu.

Cette démocratisation du piratage nous l'avons en effet tous connu et certain y ont également participé et trouvé leur compte ! Qui n'a pas eu un pote pour lui apprendre la technique de l'action replay, qui, couplé à un ressort ou mégot de clope faisant pression le bouton poussoir activait le démarrage du disque ? Bien que ce système à l'arrache (il faut bien le dire) servait à contourner la protection qui empêchait la lecture de jeux imports, cette dernière permettait aussi de lire les jeux graver ! Je ne parle même pas des puces permettant cela, vendues par carton, installées par des magasins prônant la découverte des joies du jeu import !

Je vais plutôt laisser la parole à ceux qui ont vécu cette démocratisation ou qui y ont participé !

Moi a l'époque, pour faire comme les potes, j'avais pucé ma PS1 en fin de vie, j'ai eu 2-3 jeux gratos/pas chers, même si avant c'était pas facile, y'avait un seul mec pour 50 possesseurs de PS1 qui savait faire et qu'avait le matos, et il vendait/donnait les jeux a tout le monde. Le "gravage" était pas si democratisé. Il fallait que je passe par
Ensuite, non, j'ai arreté, j'avais pas vraiment confiance en ces manoeuvres de puces et tout, trop de risques que tu tombes sur un mec qui te fait ça comme un porc et qui nique la bécane.
Puis j'ai toujours préféré posséder les jeux originaux.
Là dernièrement, j'ai juste installé un custom firmware sur ma Psp pour qu'elle serve d'émulateur mais j'ai même pas de jeux PSP dessus.

Giovani

A l'époque de la dreamcast j'avais acheté des jeux gravés à un mec de ma classe
je me souviens avoir payé bien trop cher :/
Mais je pense que le piratage de masse c'est plutôt maintenant.
Très récemment, des collègue m'ont demandé (puisque je suis "le gamer") des renseignement sur les cartouches R4, les roms, le piratage de la wii ... et ils sont loin d'être des "kévins".

Super Chinois

Le GDrom de Sega, l'unique protection face au piratage pour sa Dreamcast. Autant dire que beaucoup de persones se sont goinfrées comme des porcs avec cette erreur jugement de la part de Sega. Même plus besoin de puces, les Cds étaient auto-bootables.

J'avais un ami qui louait des jeux play et qui les gravait. de toute façon les magasins étaient plus ou moins complices de ce phénomène puisqu'ils proposaient de pucer les consoles. Pour moi le piratage des jeux vidéo, ça paraît séduisant au départ mais finalement on a plus tendance a accumuler qu'à en profiter vraiment.

Daruma

En terme de console pure ça a été la PS1 avec l'utilisation du PSHacker (que j'ai toujours), mais si j'avais bêtement gravé une dizaine de jeux, je n'ai jamais joué qu'à chrono cross (et son impossibilité de passer au 2eme CD...)

Kawet

Sega avait sorti un format GD-Rom (mix entre DVD et CD) que seule la dreamcast était capable de lire. Quelques lecteurs samsung à l'époque arrivaient à lire ce format sur PC... Eh bien, les hackers en ont décidé autrement. Les jeux furent ripés et compactés pour rentrer dans un format CD. Le pire, c'est qu'il ne faut pas de puce ou de modification. Pour certains jeux, un CD de boot était nécessaire, mais je pense que tous les isos sont maintenant dispo en autoboot...
Finalement, la machine la moins hackée avec un format numérique ce fut le gamecube avec le défi physique du MINI DVD... Quoique la Saturn ne fut pas beaucoup piratée... Beaucoup pucée pour l'import, mais pour la copie?

elpianistero

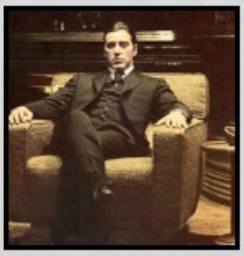
J'ai violé plusieurs consoles à plusieurs reprises..... (et avec des potes en plus lol)
Ma première j'ai juste été témoin : on parle de la playstation mais je me rappelle nettement que ça a débuté sur supernes avec un lecteur de d7, et mon pote en avait je sais combien...Ensuite vint la saturn et son switch permettant de jouer à des jeux imports...
Mon investissement fut le plus intense sur dreamcast : arrivée de l'adsl, le p2p n'était pas encore ce qu'il est aujourd'hui, par contre, l'IRC était un excellent moyen de récup mes jeux. Fallait juste me taper des lignes de commande pour récuperer les 20 fichiers rar qui constitutuaient l'iso du jeu mais j'ai bien kiffé. Et je parle pas des trucs annexes (emulateur nes-snes, lecteur vcd sur dream etc...)
Ensuite vint la PS2.... (c'est pas moi mais ma copine qui l'a acheté) petit tour à voltaire pour la pucer et on fait chauffer mirc. A l'époque, je me rappele même avoir eu un loader pour mettre des jeux gravés (me rappele plus le nom...)
maintenant, je reste plutôt tranquille car plus envie et plus le temps non plus... mais bon mes piratages sur console ne sont qu'un détail au regard de mes carnages sur micro !

MimiZ

Perso j'avais peut-être 6 jeux gravés sur la PS1 ... j'y ai jamais joué , c'etait juste pour faire comme les aut' ... ca faisait la loose sinon ... (en pologne, 10 $ = un bon salaire, alors personne n'etait pres à payer un jeu 50 $ ... donc le piratage etait ni interdit ni réprimé).

Big B

L'AR Pro : comment permettre à tout le monde de "swapper" ! Plus besoin de trouver le bon timing pour échanger ses cds, l'original se stoppe tout seul pour "booter" ensuite celui gravé !



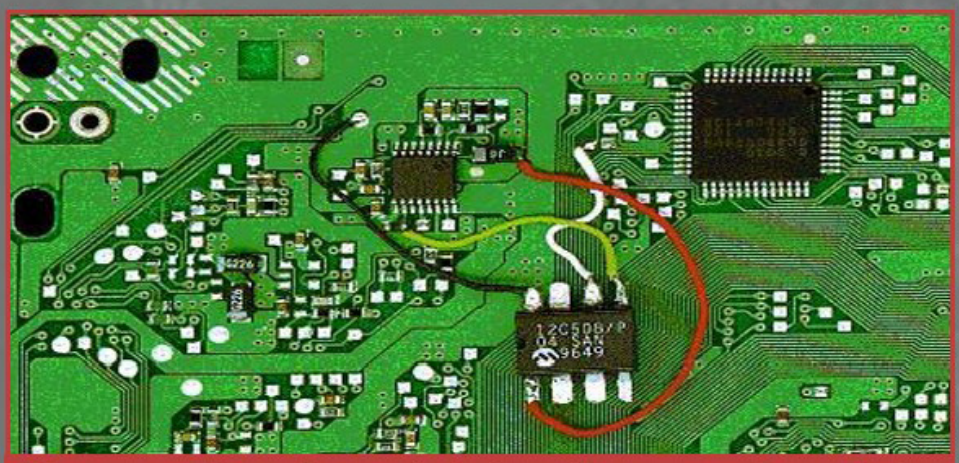
Je crois avoir récupéré pas mal de disquettes comme on disait en 1988 sur mon vieil Atari STE, je n'avais pas vraiment les moyens de me payer ce qui sortait à l'époque. Bien plus tard j'ai acquis le Magic Swap de la PS1 pour enfin pouvoir jouer à Castlevania : Symphony of the Night en version US. D'un point de vue général je n'aime pas trop les copies que ce soit avec les jeux vidéo ou la musique, je préfère posséder l'objet plutôt qu'une pâle copie (souvent mal faite ou ratée ou qui endommage l'appareil).
Si j'ai une copie de quelque chose c'est que je patiente pour m'offrir l'original.

Osvald

Mes premiers piratages dataient de PS1... Je me souviens à l'école des mecs vendaient des jeux "gravés" jusqu'à 100 francs!!!! Arnaque quand j'y repense mais bon tout le monde n'avait pas un graveur sur son pc.

En outre, je ne regrette pas d'avoir pu acheter symphony of the night, personne l'avait.

cloudystrife88



Une puce, 8 soudures et c'est parti pour ne plus acheter de jeux !

Avec ces témoignages on peut aisément comprendre que le support CD avait été une erreur, en ce qui concerne la protection des softs, alors que l'on savait l'industrie du disque piratée (pas autant qu'aujourd'hui mais tout de même bien touchée). Il y a aussi l'aspect effet de mode, qui lui, a par contre joué un rôle majeur grâce à la facilité de duplication du support CD. En effet, bien que certains faisaient cela pour l'argent il ne faut pas se le cacher, il y avait aussi le fait qu'être en marge de la société c'est cool ! Un peu à l'image du mec qui arrive en retard en géo, qui va se cacher derrière le gymnase pour cloper et qui va sécher le cours de musique. Il est clair que l'idée de ne pas payer un jeu peut paraître séduisante mais ne perdons pas de vue que les jeunes que nous étions autrefois étaient parfois en admiration devant des grands frères, cousins ou tout autre contact obscur possédant le matériel nécessaire pour effectuer ce genre de copie fonctionnelle et/ou connu pour des affaires pas toujours honnêtes ! L'arrivée du piratage de masse en France ce n'était pas qu'une histoire de gros sous, c'était donc aussi un phénomène de mode.
Nous y avons tous goûté ou participé dans le but de faire comme tout le monde, même si certains se sont fait quelques billets avec.
Il est clair qu'à présent le piratage est bien plus présent, car il y en a pour qui, avec l'émulation à disposition, les cartes R4 en vente en magasin ou la politique déplorable de certains éditeurs, le jeu sur console est gratuit. Chose tout à fait incroyable mais c'est à l'image de notre société de consommation.

Les gens sont capables de débourser des sommes astronomiques pour une console mais refusent de se payer les jeux car ces derniers restent des biens consommables durant à peine quelques heures (pour la plupart). Triste constat qui va de pair avec la vulgarisation du jeu vidéo !

Les jeux de Shoots sont un peu un genre à part ! Gameplay quasiment inconnu pour le joueur lambda et difficulté peut-être trop ardu pour d'autre. Toujours est-il que ce style se démocratise et compte chaque jour de nouveaux fans, voici donc 3 titres sur lesquels vos petites mimines devraient tester !

Titre : Mars Matrix
Machine : Arcade-CPS2 (2000)
Développeur : Takumi
Éditeur : Capcom

Bienvenue sur Mars ! Vous pilotez le Mosquito 01 ou 02 : peu de différence entre les 2 (un peu plus lent et puissant pour le 02). Voilà un shoot représentatif de la mode 'manic' : vous naviguez autour de boulettes en essayant de survivre le plus longtemps possible. Un système de points d'expérience permet à votre tir de gonfler au fil des niveaux. Un seul bouton : le tir normal en tapotant, la smart bomb avec un maintien long du bouton et le plus intéressant à gérer le bouclier réflectif de boulettes entre les 2, finesse parmi les finesses; là est toute la richesse du gameplay. La maîtrise de ce bouclier va vous demander beaucoup de crédits et la frustration sera omniprésente à force de vous faire dézinguer toutes les 3 secondes sans déc'. Vraiment une pompe à fric ! Une bande-son électro vous accompagne pour donner un peu plus de punch à cette croisade déjà haute en couleur.
Le genre de jeu qu'on adore...ou qu'on déteste.

Titre : Gate of Thunder
Machine : PC-Engine (1992)
Développeur : Red Company
Éditeur : Hudson Soft

Vous êtes Hawk, agent de police galactique qui a pour mission de défendre la terre, en compagnie d'une blondasse ravitailleuse, contre Don Guignol, un yakuza milanais ... enfin bref , l'histoire est tout en finesse, bien passionnante et aurait mérite un roman de 980 pages. Pompé a donf sur Thunder Force 3 et 4 , peut être un peu plus lège en graphisme que ces derniers, mais n'oublions pas qu'on est sur une vrai-fausse 8 bits, il y a quand même quelques scrollings différentiels et très peu de ralentissements.
On ne s'ennuie pas, c'est le principal ... mais bon on a l'habitude sur PCE .
Un pur jeu de shoot , classique mais bien foutu! (un peu court quand même ,
Le meilleur pour la fin, la BO absolument somptueuse qui accompagne ce titre (ben wé on est sur CDROM) .
Composition légèrement hard sur les bords , originale, les musicos s'en sont donné à coeur joie pour nous pondre quelque de vraiment bien!

Titre : R-TYPE III
Machine : SNES (1994)
Développeur : Irem
Éditeur : Irem

Oubliez Super R-Type ! Irem se rachète 3 ans après en sortant en exclusivité pour la Super Nintendo ce R-Type III plein de promesses.
Le scénar' ? Vous vous en doutez : la Terre est en danger, seul le dernier modèle de R-Type peut nous sauver ! Et c'est vous qui pilotez !
Les développeurs maîtrisent la console : vitesse de défilement, rotations, effets bien sentis, tout y passe et pas de ralentissements. Les graphismes sont plutôt soignés même si un peu vides sur le 1er niveau. La bande-son et les bruitages font parti de la grande famille R-Type, on est pas perdu : quand vous chargez le canon vous le savez ! Quelques clins d'oeil pour les fans de la série. Une bonne difficulté croissante vous permet de progresser d'avoir envie d'appuyer à nouveau sur "start". Ce R-Type fait parti de ceux qui ont créé la légende.

3 iut
vous présente
スタンフェスト
stunfest
8 th battles of roazhon
FESTIVAL JEU VIDÉO
Arcades - Concerts - Conférences
13 • 14 • 15 avril à RENNES
RENNES Campus Beaulieu
infos - réservations : www.stunfest.fr
CAPCOM
RENNES

RETROUVEZ TOUTES MES CRÉAS SUR : FEEL-MY-GEEK.COM

FEEL MY GEEK

DESIGNER FREELANCE

...

TESTS DU MOIS

Dans ce numéro la France est à l'honneur car ne boudons pas notre plaisir, même si nos studios sont assez discrets aujourd'hui face aux rouleaux compresseurs anglo-saxons et nippons, il fut une époque où le développement français était source d'inventivité et à la pointe des innovations...

.....Another World, SNES
.....Alone in the Dark, PC
.....Flashback, SNES
.....Toy Commander, DC
.....Shaq Fu, SNES
...Captain Blood, AtariST

page 22 Another World (SNES)

page 26 Alone in the Dark (PC)

page 30 Flashback (SNES)

TEST

Support: SNES
Développeur : Delphine Software
Editeur : Interplay
Joueurs : 1

Genre : Action / Aventure
Sortie : 1991
Difficulté : Hard

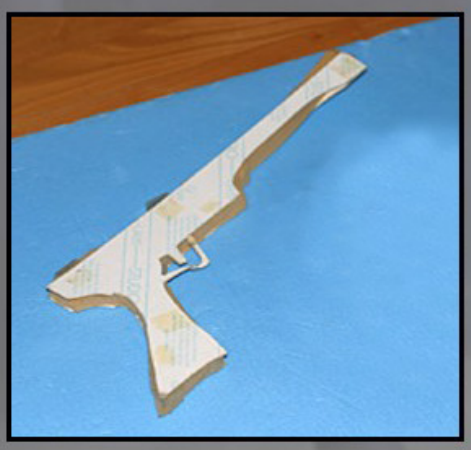
ANOTHER WORLD

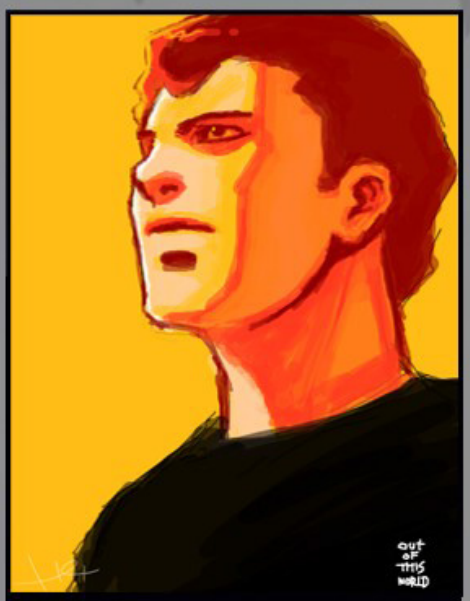
Eric Chahi n'est pas un débutant en 1990 : il a déjà travaillé comme programmeur sur des projets célèbres comme « Les Voyageurs du Temps » (1989).

Another World : d'emblée ce nom ce nom vous fait voyager aux limites les plus folles de votre imaginaire. On se dit qu'on va emprunter la machine à remonter le temps de HG Wells et franchir les frontières du réel et du rationnel, passer dans la 4e dimension, s'évanouir dans les limbes obscures de l'esprit tortueux d'un programmeur de génie. Et pourquoi pas : tout est possible.

Another World : plus qu'un jeu, une légende. L'œuvre d'un seul homme...Il faut bien l'avouer, beaucoup de bruit a été fait lors de la sortie du soft.

Pour sortir des classiques sprites des personnages en technique graphique « Bitmap » (c'est technique hein ? C'est pas fini !) Eric Chahi veut utiliser des graphismes en tracés vectoriels. Une vision révolutionnaire en 1991. Le jeu sort en fanfare : gros test dans Micro Kids sur France 3 (présenté par l'exxxcellent Jean-Michel Blottière) , les magazines sont tous épatés, le jeu prend un bon 90% dans Consoles + (dirigé à l'époque par l'exxxcellent Jean-Michel Blottière). Il utilise la technique du rotoscoping. Pour simplifier, c'est une sorte de motion-capture (vous filmez les gestes d'une personne pour programmer les points principaux du mouvement).





Vous êtes Leister Knight Chaykin, jeune savant plein de promesses. Lors d'une expérience qui tourne mal, vous êtes projeté dans un monde inconnu. Vous ouvrez les yeux à moitié étourdi au fond d'un lac, et votre premier test va être de vite remonter à la surface, sous peine de mourir noyé dans les premières secondes de jeu (Another World ça ne rigole pas, qu'on se le dise !).

Dès votre arrivée en ces lieux, vous allez être attaqué par d'ignobles vers crochus, pour ensuite tailler la route poursuivi par une espèce de bulldog taureau-sanglier pas content, et qui va vous le faire savoir. Je spoile c'est vrai, mais depuis que le jeu est sorti, cette scène est sans doute aussi célèbre que le niveau 1-1 de Super Mario Bros. Le jeu est basé sur une progression par l'échec : vous devez faire la bonne action au bon moment, sinon la sanction fatale est immédiate. C'est Dragon's Lair avec son interactivité animée qui inspira cette démarche au programmeur.

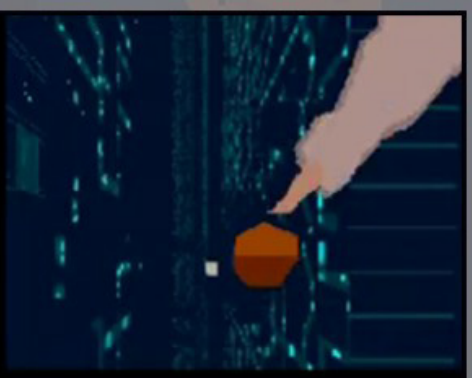
Vous progressez à tâtons, mais sans savoir ce qu'il faut faire, vous n'obtenez la solution qu'avec un minimum de réflexion, ce qui est plutôt une intention louable pour réfuter l'argument des jeux vidéo abrutissants.

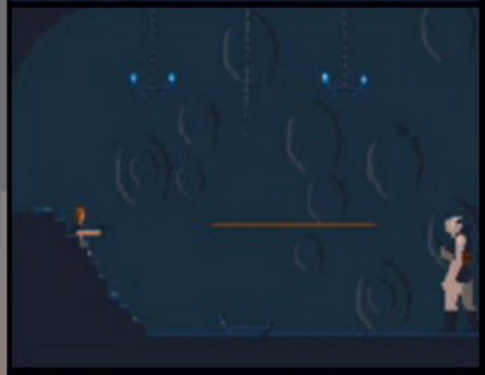
Si vous voulez un beat'em all, il y a Final Fight pour ça ! Certains lui reprocheront son manque de rythme, et c'est vrai : c'est un des points faibles du jeu, l'avancée technique est telle qu'elle en fait pâtir l'action. Les mouvements sont beaux (Eric Chahi se filme lui-même) mais plutôt lents. De plus, l'accumulation de cinématiques (révolutionnaires également) ralentit encore l'action. Ici le maître-mot est narration. Eric Chahi a longtemps réfléchi sur la tournure que devait prendre le scénario, l'histoire a donc été particulièrement soignée.

"Clairement Another World est le fruit d'une improvisation ludique !
Début 1990, l'introduction était finalisée, le premier "niveau" en cours de création, mais je n'avais aucune idée de la suite des évènements, encore moins comment le jeu se finirait !
Par contre je savais précisément quoi communiquer en terme de ressenti, de vision. C'est ce qui a assuré la cohérence de l'oeuvre, ce qui a donné le cap. J'avais une ligne émotionnelle directrice, le point de départ était bien défini et en phase avec mon ressenti. Les éléments proches étaient nets et les évènements lointains flous. Créer ce jeu fut comme procéder petit à petit à une mise au point au fil de la création. Un peu comme un peintre qui commence par esquisser les choses pour les affiner progressivement.
J'avais envie de communiquer une expérience cinématographique selon deux directions :
Primo la dynamique de l'image, c'est à dire le montage, l'enchaînement des plans et secundo la mise en scène, la structure dramatique. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est ce second point qui selon moi caractérise le plus Another World. Une tension dramatique existe dans le jeu sans forcément s'appuyer sur une dynamique de l'image même si cette dernière vient ponctuellement et efficacement renforcer la mise en scène. Un jeu privilégiant l'immersion où aucun élément extérieur à l'univers ne vient s'afficher en surimpression sur l'image (score, jauge d'énergie, etc...)"

Eric Chahi

Le jeu est surtout reconnu pour l'avancée technologique qu'il a engendré , les jeux suivants ont d'ailleurs eu plus de succès, je pense en particulier à Flashback, qui a transcendé les qualités primaires de Another World pour les développer et les rendre plus jouables.





Les personnages ne sont plus gérés sous forme de sprites « bitmap » mais en 3D vectorielle (polygones), ce qui leur donne cet aspect fil de fer et ce délié de mouvements si caractéristique. Tout juste incroyable pour les années 1990, une grande avancée.

TECHNIQUE

La révélation d'un monde nouveau, Eric Chahi se lance à l'attaque d'une approche conceptuelle complètement nouvelle : (rotoscopie). C'est lent, mais c'est beau !

AMBIANCE

Le dépaysement est total, et l'ambiance avec très peu de passages musicaux ajoute à ce dépaysement. On se sent réellement seul et perdu dans ce monde inconnu.

JOUABILITE

Elle pâtit de la nouvelle approche du jeu d'Eric Chahi. Les mouvements sont lents. Si vous ne faites pas le bon mouvement au bon moment, vous êtes mort ! Une jouabilité très orientée « micro ».

J'AIME

- l'approche conceptuelle
- l'ambiance si particulière, presque dérangeante

J'AIME PAS

- le manque de rythme
- la progression par l'échec
- un style d'un autre temps en retard pour son époque

5/7 RetroGeek

Osvald

Another world a été le pas vers des territoires du jeux-vidéo encore inconnus et même s'il reste bancal sur la jouabilité, la qualité la plus importante de tout jeu, il restera dans l'histoire vidéo-ludique comme un pionnier ayant ouvert des portes gigantesques.

Retrouvez dès à présent le RetroGeekMag sur RGMag.fr

TEST

Support: PC
Développeur : Frederic Raynal
Editeur : Infogrames
Joueurs : 1

Genre : Survival Horror
Sortie : 1992
Difficulté : progressive

ALONE IN THE DARK™

Sorti tout droit d'un cerveau français, celui de Frédéric Raynal, Alone in the dark a fait l'effet d'une petite bombe lors de sa sortie. Premier né du style survival horror, ce titre va très vite devenir une véritable référence vidéoludique et inspirera de nombreux autres jeux, comme par exemple la désormais célèbre série Resident Evil. Doté d'une réalisation en 3D avec différents angles de caméra, ce concept totalement novateur proposait au joueur une aventure pleine de réalisme. Vous vous retrouvez ainsi plongé dans le Manoir de Derceto, ancienne maison coloniale aux allures sombres dont le dernier propriétaire en date a été retrouvé pendu dans son grenier.

Afin de mener à bien votre aventure lugubre, vous aurez la possibilité d'incarner deux protagonistes. Le premier personnage proposé n'est autre que la nièce du défunt propriétaire, Emily Harthwood. Cette dernière, tout d'abord profondément choquée par la bien triste nouvelle, se mettra en route vers le manoir, bien décidée à élucider le mystère qui se cache derrière le « suicide » de son oncle. Car oui, selon elle, il y a quelque chose de pourri à Derceto. L'autre personnage prenant part à l'aventure n'est autre qu'Edouard Carnby, détective privé sans le sou à qui on a confié la simple mission de retrouver une lettre cachée dans un piano au grenier. Mais les missions trop simples cachent bien souvent de plus gros soucis, et Carnby va vite se rendre compte qu'il a mis les pieds dans une affaire bien plus compliquée.

Après avoir choisi votre personnage, une petite introduction avec voiture et personnages en 3D, vous mènera jusqu'au grenier de la demeure maudite. Pour l'époque, l'intro se révèle être détaillée et vous plongera immédiatement dans l'ambiance. Rapidement pris au piège dans cette masure, vous découvrirez bien vite que le prétendu suicide cache de bien plus sombres histoires. En effet, il semblerait que le défunt Jeremy Harthwood aurait découvert d'horribles secrets concernant sa maison et que ce sont ces dites découvertes qui auraient poussé l'homme vers la folie et le suicide. Vous réaliserez vous-même au fil de votre visite de la cave au grenier, et de vos nombreuses lectures, que la maison regorge de mystères en tous genres ainsi que de nombreux monstres bien décidés à en finir avec votre vie sans vous demander votre avis.Car oui, des monstres, vous en rencontrerez et un sacré paquet même. Au menu, vous aurez le choix entre des zombies, des esprits frappeurs, des démons, des vers gigantesques et même un vieux pirate armé de son épée, tous prêts à vous occire promptement et ainsi vous désigner volontaire pour le prochain sacrifice rituel dédié aux anciens dieux. Vous vous rendrez cependant vite compte que votre attirail défensif est très limité et vous devrez bien souvent vaincre vos ennemis à coups de réflexion plutôt qu'à coups de fusil à pompe . Les énigmes sont en effet nombreuses et rythment bien le jeu. Vous trouverez de nombreux livres à lire et objets à utiliser qui vous permettront d'avancer et qui ajoutent une touche morbide supplémentaire à l'ambiance globale du jeu.

Alors oui, Alone in the Dark possède une ambiance ainsi qu'un charme indéniables, mais tout n'est pas rose pour autant, car bien qu'étant devenu un jeu culte, il n'en reste pas moins perfectible. Le plus gros défaut rencontré concerne la jouabilité. L'exemple le plus frappant est certainement le fait de devoir passer par le menu pause à chaque fois que l'on veut donner un ordre nouveau. En effet, le jeu ne dispose que d'un bouton d'action et il faudra donc passer systématiquement par le menu si vous voulez changer d'action ou même sélectionner un objet. Rajoutez un système de visée peu précis et des caméras pas toujours arrangeantes et vous aurez un résultat parfois digne de l'âge de pierre vidéoludique. Autant vous dire que cela plombe énormément l'ambiance et casse parfois le rythme du jeu.
On trouvera d'autres petits défauts tels que le manque d'un plan par exemple, mais là, je pousse un peu mémé-zombie dans les orties !

Alone in the dark n'en reste pas moins un très bon jeu et hormis ces petits défauts, on passe vraiment un très bon moment. Malgré son âge, ce jeu peut encore accrocher de nombreux joueurs désireux de découvrir celui qui créa le survival horror.

Enkidou

Un jeu au style précurseur pour l'époque qui a fait trembler de nombreux joueurs. Malgré le temps passé, l'ambiance reste bonne et le jeu a su garder ses nombreuses qualités ludiques. Seule la jouabilité vient vient ternir le tableau.

TECHNIQUE

Une réalisation de très grande qualité pour l'époque. La conception des divers personnages en 3D est une véritable prouesse. Les décors sont soignés et jouent beaucoup sur l'ambiance du jeu.

AMBIANCE

Une ambiance sortie tout droit des meilleurs roman de Lovecraft. Le résultat est tout bonnement excellent pour l'époque et ses nombreux bruitages viendront régulièrement vous glacer le sang.

JOUABILITE

Malheureusement, le temps aura été le pire ennemi de cette jouabilité. Le fait de passer par le menu pause pour choisir ses actions casse le rythme du jeu.

J'AIME

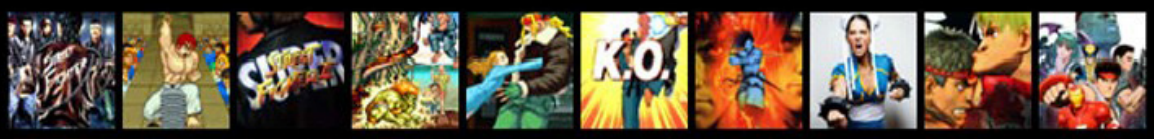
- L'ambiance
- les nombreuses énigmes
- le scénario très lovecraftien

J'AIME PAS

- La jouabilité
- le menu pour choisir ses actions
- pas de plan !!!

5/7 RetroGeek

HFF



Hyper Fighting Fans

http://hyperfightingfans.franceserv.com/

Tout sur

Street Fighter II

et les VS Fighting Capcom

Arcade, CPS1, CPS2, CPS3, CFJ, MVC2, MVC3, SF, SSFIIX, SFIII, SFIV, SVC, TVC
StreetFighter, StreetFighter II, StreetFighter III, Super StreetFighter IV
EX, Zero, Turbo HD Remix, Anniversary Collection,Hyper Street Fighter II
Fighting Street, The World Warriors, 20th Anniversary, Champion Edition
RainbowEdition, Grand Master Challenge, New Generation, Double Impact
SFIII3rd Strike, Capcom Fighting Jam, Capcom VS. Snk, Capcom VS. Snk 2 EO
Marvel VS. Capcom 3, SNK VS. Capcom Chaos, Tatsunoko VS. Capcom, etc...

http://hyperfightingfans.franceserv.com/

TEST

Support: Super Nintendo
Développeur : Delphine Software
Editeur : U.S. Gold
Joueurs : 1

Genre : Action/Plate-forme/Aventure
Sortie : 1992
Difficulté : progessive

FLASHBACK

Flashback est un jeu qui démarre sur les chapeaux de roues. En effet, une fois passé le logo du studio français, on se retrouve littéralement catapulté dans une cinématique pleine d'action. On y découvre rapidement celui voué à être le héros de l'histoire en train d'échapper à une poignée d'hommes visiblement décidés à écourter sa vie sans plus attendre. Prenant la fuite sur une moto volante, le héros finira par se faire rattraper et sera mitraillé en plein vol, faisant s'écraser son véhicule en pleine jungle. Désorienté, perdu, seul et amnésique, voilà notre brave quidam catapulté au milieu de nulle part. Ainsi débute une aventure qui va s'avérer riche en rebondissements et mènera l'humble joueur que vous êtes dans une course à l'identité perdue.

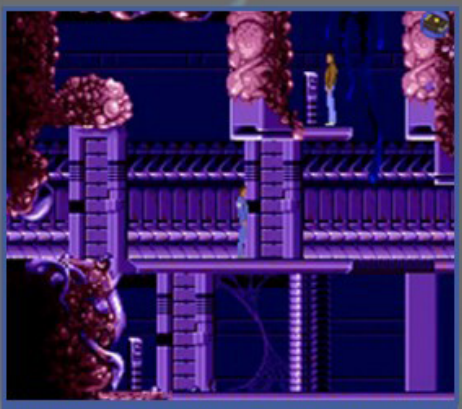
Car c'est bien de cela qu'il s'agit.

« Flashback, The quest for Identity » vous permet d'incarner Conrad B. Hart, un jeune scientifique amnésique poursuivi par de méchants aliens.

Bref, vous avez la mémoire qui flanche et vous ne vous sentez pas très bien. Seul dans cette jungle à l'allure hostile, vous aurez pour unique indice un holo-cube, une sorte d'enregistreur de messages pour scientifiques un peu « nerds » où vous retrouvez un ancien enregistrement de vous-même précisant que vous êtes en danger.

Passé cette petite cinématique sympathique, vous vous retrouvez à rechercher un de vos anciens amis à New Washington, nommé Ian, qui détient la clé de votre mémoire.

Vous l'aurez compris, Flashback va vous entraîner dans un scénario très bien ficelé où chaque nouveau stage vous permettra de remettre en place une pièce de votre puzzle mémoriel.

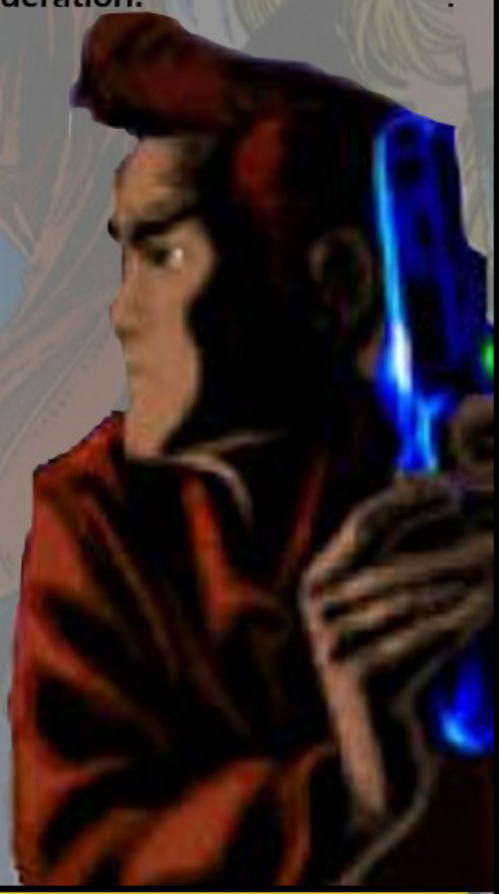


Premier constat, le jeu est beau. Les niveaux sont graphiquement très soignés et les décors variés. Les différents stages ne sont pas forcément immenses, mais le level design ainsi que le scénario, propres à chaque stage, vous forceront à effectuer certains allers-retours qui vont rapidement vous faire fouiller les niveaux de fond en comble.

Le jeu propose également une difficulté extrêmement bien dosée et qui se veut évolutive. Il possède un challenge varié et les différents niveaux vous embarqueront dans des missions assez différentes. De la récupération de faux papiers en passant par les épreuves du jeu télévisé, ou encore l'infiltration sur Terre, le titre de Delphine Software ne cessera de vous surprendre. Orienté action, et plateforme, Flashback propose une jouabilité variée et précise. En effet, la panoplie de mouvements s'offrant à vous est riche, ce qui vous permettra d'évoluer à travers les niveaux avec aisance. Le gameplay est donc diversifié, mais aussi très précise et vous demandera un timing réglé au poil. Car, même si notre héros se bat contre des extraterrestres, il n'en reste pas moins humain et réagira avec une certaine latence par rapport à vos demandes. Il faudra donc être précis, mais passé ce petit détail, vous parviendrez aisément à évoluer dans les niveaux et à vous débarrasser des parasites qui en veulent un peu trop à votre vie. Les bruitages sont nombreux et très réussis, ce qui contribue également à la qualité générale du jeu. Ces derniers sont en effet bien plus que présents que les musiques, qui sont elles assez rares, et participent à l'ambiance solitaire que dégage le titre. Volonté ou non des développeurs, cela apporte un résultat à double tranchant. D'un côté, cela favorise et renforce le côté solitaire de Conrad. De l'autre, elles se veulent répétitives et plombent un peu le résultat global.

L'animation du personnage n'est pas en reste et se révèle extrêmement poussée pour l'époque. En effet, à l'instar d'un Prince of Persia des temps modernes, Conrad saute, court, tire, fait des roulades et va même jusqu'à se prendre des murs et tout ceci avec une animation très réaliste donnant un aspect « vivant » au personnage incarné.

Un autre petit défaut vient ternir ce tableau tout beau, il s'agit des différentes cinématiques insérées dans le jeu. Bon d'accord, ces dernières sont de toute beauté. Réalisées en 3D, elles poussent la machine dans ses derniers retranchements, et cela apporte aussi un défaut majeur, leur fluidité. Car, avouons-le, les différentes scènes apportent beaucoup à l'ambiance ainsi qu'au scénario, mais sont malheureusement dignes d'un réalisateur sous Tranxen. Eh oui, c'est lent, et nos yeux, habitués aux polygones sauce 2011, en prennent un sacré coup. Mais, malgré ces petits défauts, Flashback reste un jeu riche, varié et d'une grande qualité. Petite note pour finir, sachez que le jeu est apparu dans le Guiness Book des records comme jeu français le plus vendu au monde. Vous l'aurez donc compris, le titre de Delphine Software est un jeu à découvrir ou redécouvrir sans modération.



Enkidou

De bien grandes qualités pour de bien petits défauts, Flashback est un titre qui ne cesse de surprendre. Il entraîne le joueur avec grand plaisir tout au long de cette belle aventure. Un jeu à posséder.

TECHNIQUE

Les différentes cinématiques ainsi que l'animation globale du personnage sont très réussies. Les décors sont détaillés et variés. Seuls les divers ralentissements viennent alourdir sensiblement le jeu.

AMBIANCE

Très travaillée, elle contribue énormément à la qualité globale du soft. Le scénario à la sauce BladeRunner,Total Recall (si, si, c'est possible !) se suit avec plaisir.

JOUABILITE

Un des gros points forts du jeu, les mouvements de Conrad sont nombreux et variés. C'est un réel plaisir que de le voir répondre naturellement aux ordres donnés.

J'AIME

- le scénario à la sauce SF
- l'aspect graphique
- la richesse du Gameplay

J'AIME PAS

- la durée de vie moyenne
- les ralentissements lors des cinématiques

6/7 RetroGeek

RETRO TAKU

association de Retro Gaming

Rétrotaku a pour but de **promouvoir la culture Rétrogaming** au travers d'évènements, de rencontres associatives, mais aussi en faisant partager l'actualité frémissante du Rétrogaming *via* son site officiel :

www.retrotaku.com

Venez faire un tour à l'association située près du Mans pour profiter d'une ambiance joviale autour des machines qui ont bercées notre enfance. Toutes les infos et contacts sont dispos sur le site officiel !

TEST

Support : Dreamcast

Développeur : No Cliché

Editeur : Sega

Joueurs : 1

Genre : Du bordel avec des jouets !

Sortie : 1999

Difficulté : moyenne

TOY COMMANDER

Beaucoup de jeux Dreamcast sont passés inaperçus ou presque, et Toy Commander en fait partie. Petit jeu d'un petit studio Français quasi inconnu, sorti en 1999 sur la défunte console de SEGA. Le principe est hybride : vous prenez le contrôle de divers véhicules pour mener à bien des missions spécifiques. Rien d'extraordinaire jusque là, mais comme son nom l'indique, vous prenez le contrôle de jouets et votre taille est réduite en conséquence et devinez quels sont les terrains de jeux ?

Les différentes pièces de la maison, bien sûr ! Du grenier à la cave, en passant par la cuisine et la salle à manger.

Les missions sont nombreuses et TRÈS variées, et toujours complètement barrées ! Destruction, course, fuite, mini-aventure, etc... Les premières serviront à vous faire la main par exemple, et consisteront à allumer une plaque chauffante, à balancer des œufs dans une casserole ou encore à larguer du sucre dans un bol de café avec un hélicoptère de transport ! Bien sûr, très rapidement les missions se corsent et il vous faudra prendre le contrôle de plusieurs véhicules différents au cours de la mission pour la mener à bien, chacun ayant des att- ributs spécifiques. Certains peuvent tirer (oubliez les lance-roquettes et Cie, ici ce sont des crayons, des gommes ou des punaises qui font office d'armement !), d'autres peuvent transporter des choses, d'autres volent, etc. A noter qu'un mode multi-joueur est dispo, mais il s'avère au final peu intéressant, permettant de s'affronter dans les pièces ouvertes en choisissant le véhicule de son choix.

A la fin de chaque monde (représenté par une pièce de la maison), un boss colossal vous attend.

Cuthalion

Toy Commander est un jeu sans prétention qui en a dans le pantalon ! Avec une ambiance bien sympa (les boss qui vannent le joueur quand il échoue à une mission), des missions vraiment très diverses et barrées, des pièces qui se transforment avec les missions au point qu'on ne les reconnaisse plus. Bref, c'est une petite perle qui gagne à être connue !

TECHNIQUE

Ce n'est pas son meilleur atout, c'est clair. Techniquement, c'est là que ça pêche un peu : graphiquement ça reste de la 3D agréable et pas trop carrée, mais ce n'est as non plus le fleuron de la Dreamcast.

AMBIANCE

En ce qui concerne les musiques, c'est la même chose, il y en a peu et elles sont peu entraînantes en général ; quant aux bruitages, ils sont simplistes. Par contre une ambiance énorme, avec des missions déjantées et vannes de boss, que demander de plus?

JOUABILITE

Certes un peu rude, il faut un petit temps d'adaptation pour switcher à temps entre les armes ou les véhicules ou de véhicules à temps, mais rien d'impossible et rien de véritablement handicapant pour le plaisir de jeu.

J'AIME

- la variété des missions
- l'ambiance
- le côté barré du titre

J'AIME PAS

- la bande son
- le maniement un peu rude au départ

5/7 RetroGeek

TEST

Support: Snes
Genre : baston
Développeur : Delphine Software
Sortie : 1994
Editeur : Electronic Arts
Difficulté : dure
Joueurs : 2

SHAQ-FU

Plutôt que de commencer par le synopsis du jeu je préfere débuter par la distribution des rôles. Ce sera donc dans la peau du Shaq que vous devrez libérer un jeune garçon des griffes de vilains ennemis, "et quels ennemis ! " j'ai envie de vous dire : cela ira de la belle (façon de parler) amazone, à un Aladdin du pauvre avec ses deux épées, en passant par un ogre qui n'a d'ogre que la laideur, un mort-vivant ressemblant à un clodo, une espèce de voyou des quartiers chics, un maitre chinois sorti tout droit de la version du pauvre de Karaté Kid, une fille-chat sous acide, un punk robotique sous DOS et pour finir par une momie sponsorisée par Moltonel.

Dans le registre de l'emploi de stars de manière improbable, Delphine Software se place en tête avec son jeu de baston Shaq Fu. En effet, Shaquille O'Neal se retrouve aspiré dans une autre dimension afin de sauver un enfant, tout en tabassant du monstre et du mutant, du grand art !

Passé ce casting de folie, entrons donc dans le vif du sujet : la castagne ! Si, au premier abord, le jeu semble avoir vieilli, par la suite on se rendra compte que les sprites sont détaillés, mais trop petits, et les décors jolis mais vides. Lorsque l'on a le Big Shaq en main, c'est plutôt bien animé et ça a de la gueule à regarder ; le souci, c'est qu'à jouer, c'est pas la même chose et c'est plutôt laborieux, voire même catastrophique... on se retrouve donc dans des joutes hasardeuses et désastreuses pour nos globes oculaires, et ce ne sont pas les musiques qui épargnerons nos oreilles, malgré certains thèmes entraînants comme Tombstone island (bien que certains aigus vous fileront un mal de crâne pas possible). En effet, pas possible de calibrer un saut correctement : la gestion des distances est tellement mal foutue que vous vous retrouvez soit trop prêt, soit trop loin de votre adversaire, les déplacements sont tellement hasardeux que l'on arrête d'élaborer une technique de combat, qu'elle soit offensive ou défensive et on appuie sur les touches de frappes les plus fortes afin de faire des dégâts, ce qui est rageant.

O'Neal c'est 140 kilos pour 2m15, c'était la stars des spots Pepsi et accessoirement il est reconnu comme l'un des meilleurs pivots de la NBA, mais pourquoi l'inclure dans un jeu comme celui-ci ? Surtout pour lui donner des techniques de combats qui ne lui correspondes pas ! Bref, carton rouge pour Delphine Software !

Vous contrôlerez vous-même le Shaq sur la carte du monde afin de choisir dans quel ordre vous allez affronter vos assaillants, enfin... si vous arrivez à rester devant votre écran !

TECHNIQUE

C'est sympa à regarder, mais ça s'arrête là. Si le jeu semble plutôt joli, c'est au fil des combats que l'on se rend compte que ça reste de la poudre aux yeux, les sprites sont minuscules et les décors manquent cruellement de vie.

AMBIANCE

En dépit d'un scénario sans queue ni tête indigne d'une des pires productions de films de Kung Fu de série Z, il faut constater que certaines ziks sont pêchues et rythment comme elles peuvent les combats.

JOUABILITE

Le gros point noir du jeu. Si, pour certains softs, il faut de la maîtrise pour appréhender les commandes, ici c'est l'inverse : oubliez la maîtrise, c'est tellement mal foutu que c'est avec du bol si l'on mène un combat tout juste moyen.

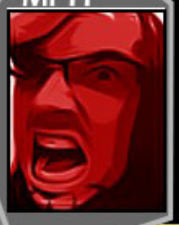
J'AIME

- se déplacer sur la carte
- la jaquette du jeu
- le casting ridicule

J'AIME PAS

- la jouabilité
- tout le reste

Mr H



Si Shaq Fu peut briller si l'on regarde l'arrière de la boîte, une fois la cartouche lancée, on se rend bien vite compte que l'on s'est fait arnaquer. En effet, si à l'époque jouer le Shaq pouvait être vendeur, à présent ça ne l'est plus, et puisque que je vous dis que le soft est mauvais, ne perdez pas votre temps car rien ne peut le rattraper.

2/7 RetroGeek

TEST

Support: Atari ST

Développeurs: Didier Bouchon
Philippe Ulrich

Editeur : Exxos

Joueurs : 1

Genre : Aventure interstellaire

Sortie : 1988

Difficulté : dure

BLOOD CAPTAIN

Suite à une mauvaise téléportation, le corps du Captain Blood a été séparé en une multitude de clones éparpillés dans la Voie Lactée. L'idée est que le joueur va devoir parcourir la carte de la galaxie, oui tout-à-fait, pour réunir les derniers clones, 5 au total (plus d'une trentaine au départ pour l'aider à régénérer son corps qui part en déconfiture tout doucement). Le Captain Blood c'est vous.
Là où le jeu est énorme, c'est que sur votre écran de contrôle (l'interface de jeu), chaque pixel représente une planète potentielle où peut se trouver un de ses fameux clones. Vous allez devoir d'abord errer un peu au petit bonheur la chance en pointant vers une direction quelconque. En arrivant à vous poser sur une planète, chose déjà pas évidente en soi (le vaisseau, l'Arche, n'est pas vraiment maniable) vous allez rencontrer la race plus ou moins antipathique des habitants du coin...
Vous devrez alors leur poser les bonnes questions avec un outil de traduction que la galaxie vous envie : l'Upcom. Grâce à des icônes explicites, vous allez formuler des questions a votre interlocuteur, qui vous répondra, et vous devrez déchiffrer ses infos. C'est sans doute la plus belle idée du jeu. Vous devrez alors partir vers les coordonnées indiquées pour avoir de plus amples informations et poursuivre votre quête.
En pleine dégénérescence, vous souffrirez quelquefois de crises de tremblements incontrôlables qui rendront l'écriture des messages beaucoup plus hasardeuse. Il faut une patience de saint pour s'appliquer à écrire les messages correctement, et encore autant pour comprendre ce que les aliens veulent dire .

En 1988, Philippe Ulrich (maître du ZX-80 et mécène du petit monde informatique des années 80) a tenté pas mal de choses innovantes, et cette fois encore il veut quelque chose de neuf et de grand. Il s'associe à Didier Bouchon, autre aventurier de l'informatique des années 80, et fonde la société Exxos. Tous deux réfléchissent à un nouveau jeu d'exploration spatiale. C'est ainsi que naît le scénario du Captain Blood...

Que les choses soient claires : si vous vous dites que vous allez partir chercher une solution du jeu sur le net, vous n'en trouverez pas. Le jeu a été programmé de telle manière que chaque partie soit différente de la précédente (grâce à d'obscures algorithmes), les coordonnées des clones changent à chaque fois hé hé ! Si vous ajoutez une bande-son digitalisée signée par Jean-Michel Jarre (un morceau de son album Zoolook), vous avez là un jeu 100% français devenu complètement culte. Des suites ont été imaginées mais entre temps, l'esprit (et l'Upcom) a disparu. L'intérêt a donc sérieusement chuté..

Osvald

Un jeu intéressant au premier abord, mais très difficile à appréhender. Le concept est immense et le jeu également, aux antipodes d'un jeu d'arcade. Cette politique est celle de Philippe Ulrich depuis ses débuts. Il faut savoir dompter l'Arche pour l'apprécier.

TECHNIQUE

Les graphismes sont soignés, un seul écran de jeu mais les effets sont jolis, vous avez souvent droit à des arc-en-ciels lors des transport dans l'hyper-espace. Digitalisation du morceau de Jarre ; grosse impression à l'époque !

AMBIANCE

Sur ce point, c'est parfait : vous êtes dépaysé par l'ambiance froide qui se dégage du titre. Le bestiaire des créatures rencontrées est varié et bien pensé (une quinzaine de races plus ou moins étranges).

JOUABILITE

Le jeu se joue à la souris ; après s'être penché sur la signification des symboles, le plaisir de jeu arrive doucement mais il faut s'armer de patience. Si vous réussissez à parvenir à ce stade, vous n'en décrocherez plus.

J'AIME

- l'ambiance générale
- le concept de l'Upcom
- les effets spéciaux

J'AIME PAS

- le temps qu'il faut pour comprendre les messages
- une approche assez élitiste du jeu vidéo.

4/7 RetroGeek

LE MOIS PROCHAIN

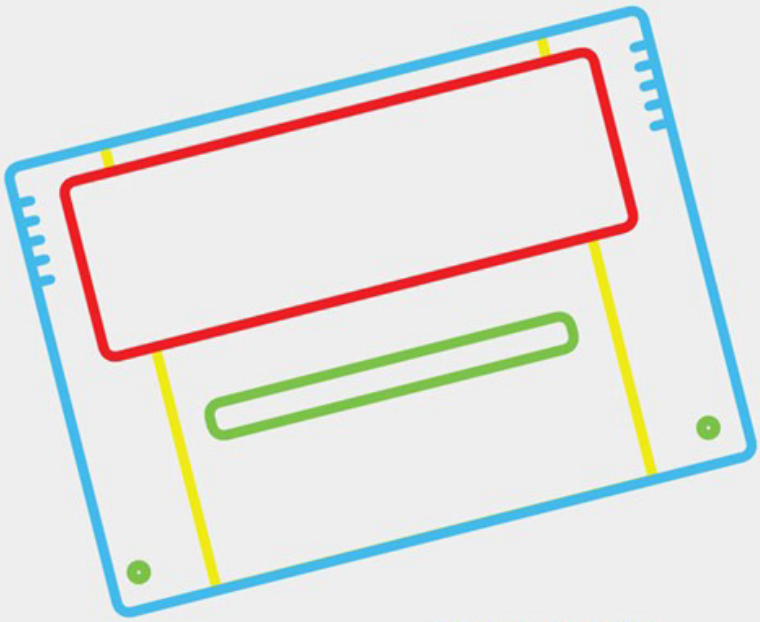
Pour prochain numéro nous avons encore une fois beaucoup de nouvelles idées, à voir si toutes y figureront mais sachez tout de même qu'il y aura de nombreuses surprises !
En avril, se produira le Stunfest et nous vous ferrons un compte rendu bien évidement (entre deux parties de castagnes sur borne), nous vous proposerons aussi un dossier sur la saga Renagade sur CPC. Autant vous dire que le prochain numéro va transpirer la testostérone !!!!

Vous pouvez nous envoyer toutes vos questions, suggestions, lettres d'amour... à : retrogeektv@yahoo.fr

N'hésitez pas aussi à nous envoyer vos dessins, fausses pubs, sprites... Les meilleurs seront publiés !

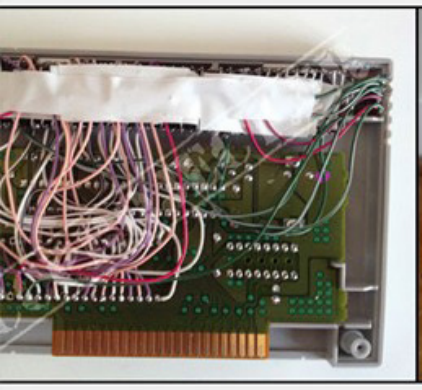
Stay Retro!

RetroGeekMag



CARTMOD COVERS & CRAFTING PROJECT

La passion, ça ne se monnaye pas.



Retrouvez-nous sur : CCCProject.fr

STAY RETRO